

JAPANMANIA

N 1 ◆ MAYO 1996

MADE IN JAPAN



● SATURN

KING OF FIGHTERS 95

Cartucho y CD unidos para recrear el rey de los arcades de lucha

● PLAYSTATION

DARKSTALKERS

El juego de lucha más esperado de Capcom entra en escena

WARRIORS OF FATE
CHORO Q
GAMBARE GOEMON

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EN FOTOS A TODA PAGINA

SUPERMANGA



COLECCIONABLE DRAGON BALL

● DOSSIER

AKIRA TORIYAMA

Recorrido por la extensa obra del autor de Dragon Ball



● SNES

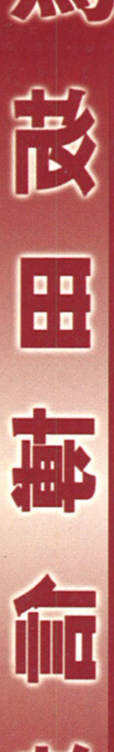
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION

Son Gokuh, Gotenks, Boo, Vegeta regresan a Super Nintendo en un explosivo título.



● PAPELES AMARILLOS

MOBIUS KLEIN
RANMA 1/2
SUKEBE
DEVIL HUNTER YOHKO





Probablemente nosotros, los occidentales, no encontremos demasiados atractivos a las chicas del país del Sol Naciente, pero el caso es que por esos lares causan furor.

EDITORIAL

El AMARILLO ES TU COLOR

SUPER MANGA ha crecido hasta convertirse en un gigante. Muy lejos quedan ya, en el tiempo y el recuerdo, aquellas 16 páginas en blanco y negro del número 1. Sí, muy lejos. Actualmente, rozamos las 40... ¡y desde este mismo mes, en glorioso Raito-Color! Buscad alguien que de más por menos... o tanto por nada, porque seguimos siendo gratis.

Ahora bien, las novedades no acaban aquí. Tal y como pedisteis en vuestras cartas (¡atención al nuevo formato del consultorio: el doble de respuestas en la mitad de espacio!), hemos incorporado secciones dedicadas a los videojuegos y agrupado las reseñas sobre manga en la macrosección PAPELES AMARILLOS.

Lo mejor continúa sin cambios: el coleccionable, el serial-shojo de Ikue Koriyama... y la promesa de nuevos autores españoles, con los que trabajamos incansablemente para poder ofreceros historietas de primera categoría. Decimos adiós, eso sí, a nuestras chicas... ¡pero llegan otras más macizas!

Lo dicho: estamos imparables. La próxima vez que nos descontrolemos... váis a tener que pagar. Claro que con el doble de páginas, los pósters, los mangas exclusivos, las pegatinas y los vídeos... ¡no podréis resistiros!

Y por favor, compararnos con las imitaciones que han salido por ahí. Así sabréis el verdadero valor de este suplemento que os abastecerá mensualmente con información *Made in Japan*.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Javier Bautista, Bruno Sol, Pau Blanes, José María Cuervo, Aitor Kovacs, Pol Roca, Andrés García, Julio Miguel Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Nuria Teuler, Sebastián Moreno, Germán Madero, Ruy Ramos, Carlos Ochoa, Francisco Rebis** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Fotografías Nipon Girls: **Shinobu Tsukahara**
Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

SUMARIO





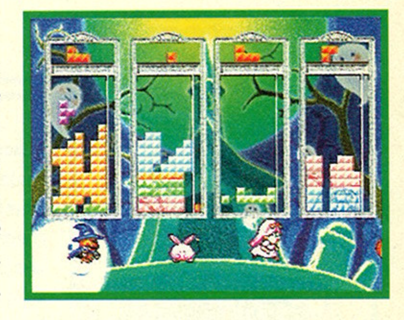




NUEVOS LANZAMIENTOS DE KONAMI PARA PSX

Konami continúa su bombardeo constante de novedades para ***PlayStation***, encabezado por GRADIUS DELUXE PACK (también disponible para ***Saturn***, y del que encontraréis más información en GAME MASTER), GAMBARE GOEMON, WORLD SOCCER WINNING ELEVEN y dos ediciones especiales de POLICENAUTS y FOREVER WITH YOU que bajo el sobrenombre de **Private Collection** salen al mercado nipon al módico precio de 2.980 y 3.800 ¥, y que son el perfecto complemento a los originales.





TETRIS X La inmortal creación de **Alexey Pajitnov** hace su primera incursión en ***PlayStation*** de la mano, cómo no, de **Bullet-Proof Software**, en una edición muy especial que permite la participación simultánea de cuatro jugadores y que incluye las famosas melodías de la versión ***Game Boy***. La imbatible carga adictiva de este clásico se une a los 32 *bits* de **Sony** en un delirio de jugabilidad pura y dura que no dudamos llegue hasta el mercado occidental en breve.

GUNDAM Tras la malas críticas cosechadas por la primera entrega, **Bandai** ha lanzado en ***PlayStation*** la versión 2.0 de MOBILE SUIT GUNDAM en una edición limitada en la que se han intentado subsanar los errores del original. Entre lo más florido de este simulador de *Mechas* hay que destacar las espectaculares *intros* y una curiosa opción que permite ver una selección de *spots* publicitarios sobre los OVAs y la línea de juguetes basados en GUNDAM.







MUNDO

◆ Los *otakus* nipones están de enhorabuena, porque desde principios de año han tenido la oportunidad de ver un puñado de nuevas -y muy buenas- series de televisión. Dos de ellas, MEIKEN RASH y BAKETSU DE GOHAN comparten zoo-protagonistas: el de la primera, un perro... y el de la segunda, un pingüino (a imagen y semejanza de Pingu).

◆ Más tele-ofertas: la adaptación animada del manga de **Nobuhiro Yatsuki** aparecido en el SHÔNEN JUMP semanal y que lleva por título RURONI KENSHIN. YÛSHA SHIREI DAGUON, por su parte, narra las desventuras de unos jóvenes que son adiestrados en el manejo de grandes robots. También cabe destacar el retorno de un clásico de la animación japonesa: GE GE GE NO KITARÔ.

◆ Actualmente, el mayor éxito en la televisión japonesa es TENKU SCAFLOWNE, adaptación de un shôjo manga en el que robots y humanos forman una bomba de relojería.

◆ En cuanto a OVAs, el mercado nipón está en continuo movimiento. Han aparecido ya verdaderas obras de coleccionista como la tercera entrega de 3x3 OJOS, la séptima de EL HAZARD, las primeras de la nueva parte de la saga GUNDAM, titulada KIDÔ



YELLOW FLASHES

SATURN

Con el lanzamiento de la ***Saturn*** blanca y su impactante precio (sólo 20.000 ¥), **Sega** ha conseguido poner patas arriba el mercado nipón de los 32 *bits*. Para contrarrestarlo, **Sony** va a empezar a regalar con cada ***PlayStation*** un segundo mando y una *memory card*. La guerra de precios ha comenzado...



MACROSS

Otro nombre mítico dentro del mundo de la animación japonesa va a entrar a formar parte del universo ***PlayStation***. Con el impactante nombre de **MACROSS DIGITAL MISSION VF-X**, la saga de los *Valkiries* irrumpe con fuerza en la máquina de **Sony** con un sobrecogedor simulador aéreo que promete ser de lo mejorcito que veremos este año. Por lo menos así lo parece a raíz de estas espectaculares pantallas.

WILD ARMS, EL NUEVO RPG PARA PSX

Considerado como uno de los proyectos más ambiciosos de **Sony** desde el lanzamiento de ***PlayStation***, **WILD ARMS** es un explosivo *RPG* que incluye algunos de los mejores gráficos vistos en esta máquina. Combinando polígonos con *texture mapping* e impresionantes decorados, lo mejor de WILD ARMS son las escenas de combates, más propias de TEKKEN o VIRTUA FIGHTER que de un *RPG*. Un verdadero sueño para los amantes del rol, y cuyos últimos rumores apuntan a un lanzamiento no muy lejano en occidente.



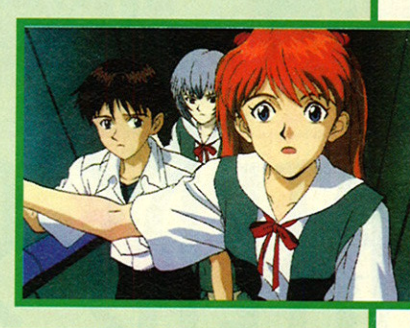
MANGA

SENSHI GUNDAM 08 MS TEAM, la continuación de KEY, THE METAL IDOL, un especial de CITY HUNTER, y sendas entregas de RANMA 1/2 y GOLDEN BOY.

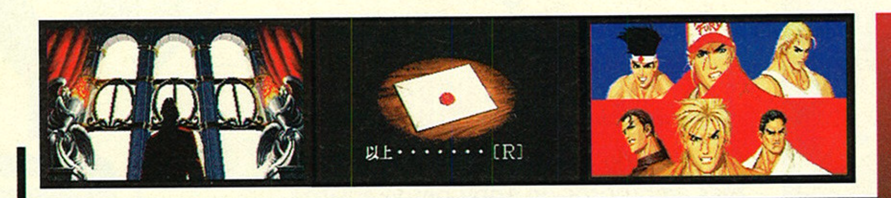
◆ Se está preparando el estreno de la sorpresa de la temporada: la adaptación de SANCTUARY, el manga de **Ryoichi Ikegami**. Sin duda, hará las delicias de todos aquellos enamorados de la obra de tan singular autor.

◆ Otras dos anime-novedades tienen la acción como denominador común. La primera se titula BAKUSHÔ KYÔDAI LETS AND GO, y las estrellas son dos jóvenes estudiantes apasionados por la mecánica; su creador es **Tetsuhiro Koshita**, el autor de DODGE DANPEI. En la segunda, cuyo título es MEITANTEI CONAN, el personaje principal es un detective que vuelve a la infancia... lo que no será ningún problema, ya que seguirá resolviendo los casos más difíciles utilizando métodos inusuales y divertidos.







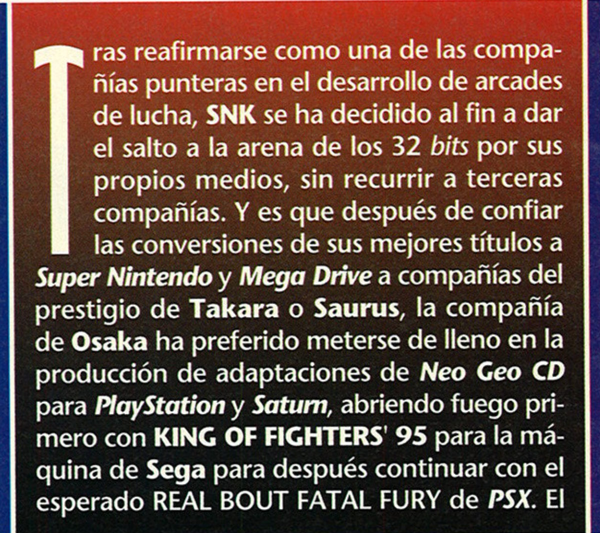








KING OF FIGHTERS supone el inicio de una fructífera relación entre Saturn y la tecnología Twin Advanced System, combinación revolucionara de CD y cartucho.



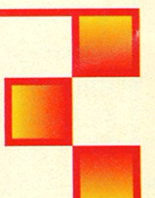
Tras reafirmarse como una de las compañías punteras en el desarrollo de arcades de lucha, **SNK** se ha decidido al fin a dar el salto a la arena de los 32 *bits* por sus propios medios, sin recurrir a terceras compañías. Y es que después de confiar las conversiones de sus mejores títulos a ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** a compañías del prestigio de **Takara** o **Saurus**, la compañía de **Osaka** ha preferido meterse de lleno en la producción de adaptaciones de ***Neo Geo CD*** para ***PlayStation*** y ***Saturn***, abriendo fuego primero con **KING OF FIGHTERS' 95** para la máquina de **Sega** para después continuar con el esperado REAL BOUT FATAL FURY de ***PSX***. El gran problema que suponía adaptar los más de 300 *megas* del **KING OF FIGHTERS' 95** original han sido solventados por **SNK** con la utilización de la tecnología *Twin Advanced System*, en la que el CD del juego se complementa con un cartucho en el que van insertados los escenarios de juego y otros detalles técnicos, evitando de esta manera los largos periodos de carga que sufría la versión ***Neo Geo CD***. En un principio esta tecnología iba a ser utilizada también por **Capcom** en el desarrollo de X-MEN:CHILDREN OF THE ATOM, pero los temores de encarecer demasiado el producto hizo que optaran finalmente por eliminar *frames* de animación del juego y dejarlo como un simple CD. Curiosamente, y a pe-





KING OF FIGHTERS 95





スキよ MADE IN JAPAN





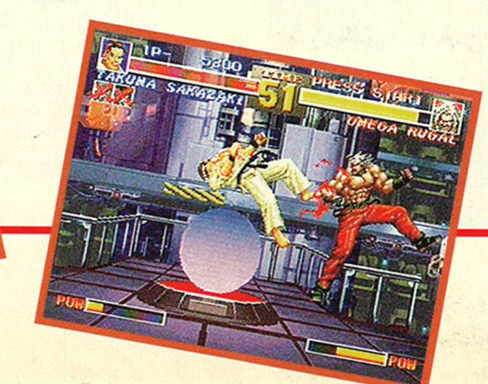




El elenco de luchadores de KOF´95 está compuesto en su mayoría por personajes de ART OF FIGHTING, FATAL FURY e incluso IKARI WARRIORS.







sar de todo, **KING OF FIGHTERS'95** mantiene el mismo precio que el resto de juegos de ***Saturn*** en el mercado japonés (unos 5800 ¥), lo que evidencia que **Capcom** realmente lo que quería era sacar más «pasta» por el juego y basta. Por suerte, **SNK** no tiene una mentalidad tan mercantil como la de los creadores de STREET FIGHTER, y ha preferido gastar un poco más para ofrecer una de las mejores conversiones realizadas hasta la fecha para ***Saturn***. Tan divertido y adictivo como el original de ***Neo Geo CD***, **KING OF FIGHTERS´95** promete convertirse en uno de los *hits* del año, al menos en **Japón**, ya que por increíble que parezca, todavía no tiene distribuidor en Europa. Sería ilógico que un juegazo de esta talla no encontrara distribuidor en un conti-



SATURN. Con los sprites de los luchadores algo más pequeños (pero más estilizados), su principal virtud reside en sus mínimos accesos al CD.

NEO GEO CD. Superior en algunos aspectos a REAL BOUT y FATAL FURY, el granproblema de FIGHTERS'95 reside en las continuas e interminables cargas desde el CD, que acaban con la moral de cualquiera. Al margen de esto, el juego es sensacional, combinando los gráficos más impresionantes con una jugabilidad arrolladora.

COMPARATIVA



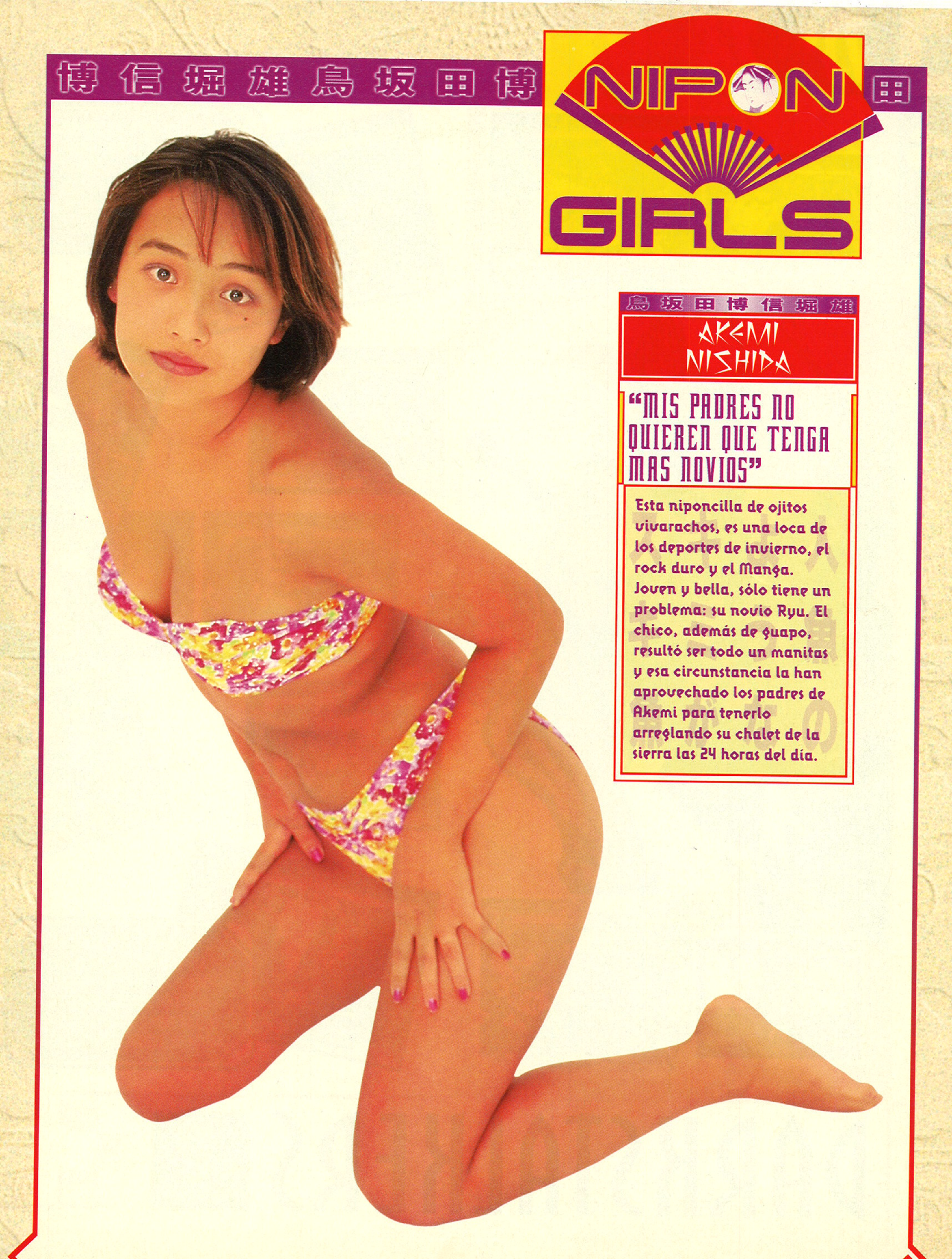


Mai vuelve a lucir sus generosas curvas, sin olvidar el legendario vaivén de su anatomía pectoral. Una mujer de bandera para un gran juego.

nente infestado de cientos de miles de fans de los arcades de lucha, dispuestos a pagar lo que sea por contar en su estantería con esta obra maestra. Para muchos será la única salida posible para poder disfrutar de **KING OF FIGHTERS' 95**, ya que el cartucho de soporte del juego impide usar cualquier tipo de adaptador. Espectaculares gráficos, una banda sonora atronadora y la jugabilidad propia de **SNK** se dan cita en uno de los mejores títulos que he tenido la fortuna de ver en una ***Saturn***, y que pide a gritos su llegada a España. A ver si alguien se anima, demonios.

NEMESIS

KING OF FIGHTERS 95



NIPON GIRLS

AKEMI NISHIDA

"MIS PADRES NO QUIEREN QUE TENGA MAS NOVIOS"

Esta niponcilla de ojitos vivarachos, es una loca de los deportes de invierno, el rock duro y el Manga. Joven y bella, sólo tiene un problema: su novio Ryu. El chico, además de guapo, resultó ser todo un manitas y esa circunstancia la han aprovechado los padres de Akemi para tenerlo arreglando su chalet de la sierra las 24 horas del día.

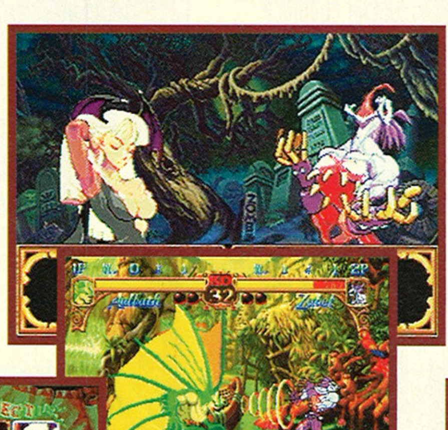


がなの
MARY SHELLEY NUNCA HUBIERA PODIDO IMAGINAR QUE SU MAS FAMOSA CREACION ACABARIA DANDOSE DE MAMPORROS CON HOMBRES LOBO, VAMPIROS Y ZOMBIES. Y ES QUE PARA CAPCOM NADA ES IMPOSIBLE.
LOS LUCHADORES HAN HEREDADO BASTANTES MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES DE STREET FIGHTER, INCLUYENDO ADEMAS ALGUNOS DE COSECHA PROPIA. ESTE ES EL CASO DE GALLON, EL HOMBRE LOBO, O DEMITRI.
BIGFOOT
SASQUATCH
VS
ALIEN
PYRON
TURBO 3
DARKSTALKERS
PlayStation

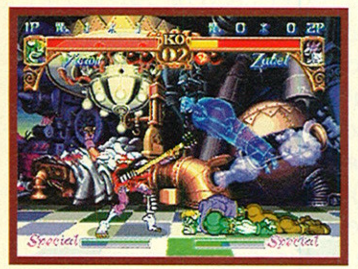
Les ha costado lo suyo, pero al fín **Capcom** ha podido adaptar (no sin dificultades) a ***PlayStation*** la recreativa **DARKSTALKERS**, primera parte del celebérrimo VAMPIRE HUNTER. A pesar de que ya se pudo ver una versión *beta* del juego en la pasada edición del **E3** de **Los Angeles** (hace casi ya un año), el jueguecillo se les resistía a los programadores de **Capcom** debido a la tremenda dificultad que suponía incluir todos los *frames* de animación de la recreativa original en los ocho *Mbits* de *VRAM* de la consola de **Sony**. Por fortuna, en esta vida no hay nada insalvable, y finalmente podemos disfrutar de **DARKSTALKERS** (Más conocido en tierras niponas como VAMPIRE: THE NIGHTS WARRIORS) en ***PSX***, aunque eso sí, con una animación de los personajes bastante más brusca que la vista en la máquina original y en la adaptación a ***Saturn*** de la segunda parte de ésta, VAMPIRE HUNTER. Por fortuna, ésta es la única diferencia visible entre la recreativa y la entrega para ***PlayStation***, pudiendo elegir a los mismos diez luchadores de la máquina original, todos ellos montruos míticos tanto del folclore popular como de la tradición de distintos paises. Así, podemos elegir entre Demitri el vampiro transilvano, Victor el legendario monstruo de Frankenstein, la imponente momia Anakaris, la Succubus Morrigan, o Gallon, el hombre lobo, por citar unos cuantos. Todo ello en un arcade de lucha en la más pura tradición STREET FIGHTER, y cuya principal novedad es el diseño de dibujo animado que los grafistas de **Capcom** han dado a todos los luchadores, en un inconfundible estilo visual que comenzó con SF ALPHA y que tiene sus cotas más altas de espectacularidad en MARVEL SUPER HEROES. Además de la calidad gráfica del juego, es justo destacar la fabulosa *intro* que abre el juego (creada para esta versión ***PlayStation***) así como el excelente uso que se ha hecho de la tecnología del *Q-Sound*. Un pedazo de juego del que hablaremos en **SUPER JUEGOS** largo y tendido en próximos meses.

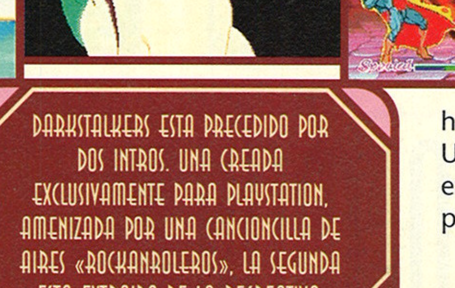
NEMESIS



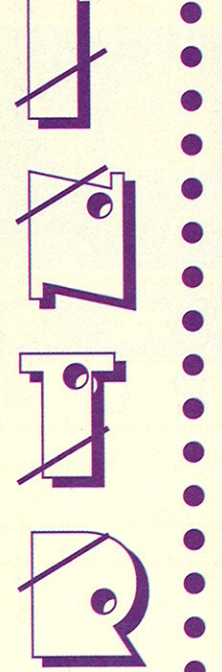






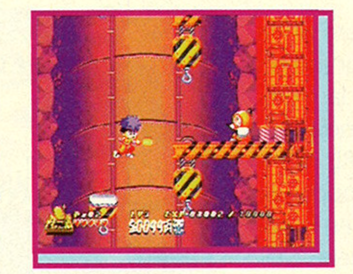


DARKSTALKERS ESTA PRECEDIDO POR DOS INTROS. UNA CREADA EXCLUSIVAMENTE PARA PLAYSTATION, AMENIZADA POR UNA CANCIONCILLA DE AIRES «ROCKANROLEROS», LA SEGUNDA ESTA EXTRAIDA DE LA RECREATIVA.





De impresionante factura técnica, la intro del juego nos presenta un espectacular combate espacial, en la más pura línea STAR WARS, en la que una astronave de madera con forma de pez ¿? acaba estrellándose contra las costas del Japón medieval.







CD ROM

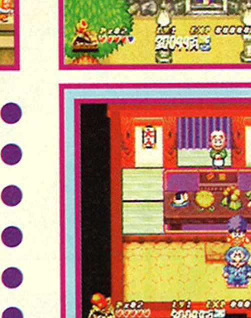
PLAYSTATION

KONAMI

En condiciones normales la llegada de un juego de *PlayStation* protagonizado por Goemon causaría en la redacción de la revista las acostumbradas escenas de histeria y alegría desaforada (**De Lúcar** bailando desnudo por los pasillos, **The Elf** bramando como una cebra escocida y el bueno de **The Punisher** lamiendo las esquinas). Pero una vez más, el inaccesible idioma nipón ha hecho imposible que los tristes occidentales podamos disfrutar de las aventuras de este simpático personaje y su amigo Ebisumaru. Si la cosa llegaba a extremos realmente peliagudos en el GAMBARE GOEMON 4 de *SNES*, en esta entrega para *PlayStation* es imposible ir mas allá del primer pueblo, a menos que conozcas al pelo el idioma de **Toshiro Mifune**. De otra manera, confórmate con poner cara de acelga y observar pasmado las alucinantes *demos* del juego, en las que observarás que detrás del primer pueblo hay algo más, como fases de plataformas o combates con robots a la usanza de GOEMON 2 y 3. Por lo menos hemos podido deleitarnos con el impresionante aspecto visual que presenta el dichoso pueblo, en el que ha se logrado un impactante efecto 3D combinando el uso de *scaling* con una variante del *modo 7* de *Super Nintendo*.

NEMESIS

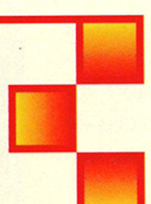






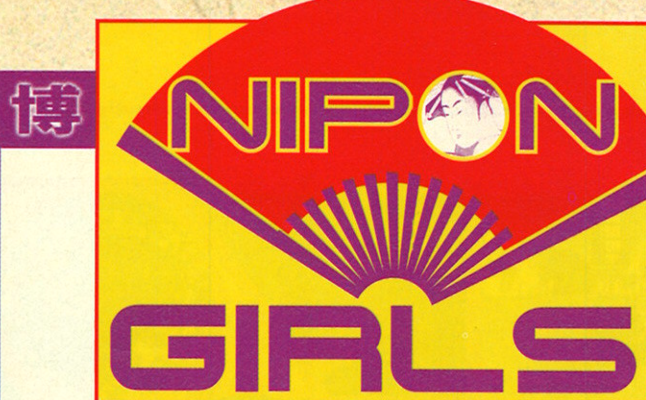






GAMBARE GOEMON

PlayStation



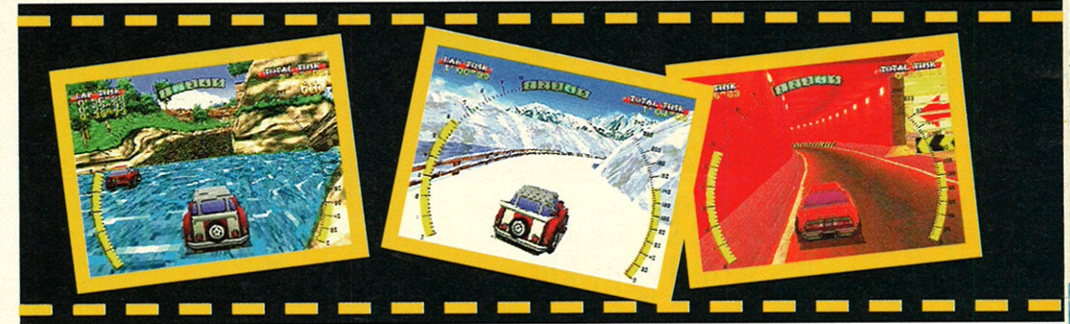


"YO ANTES ERA UNA CHICA MUY, PERO QUE MUY GORDITA"

Dicen que la fe mueve montañas y, en el caso de esta veinteañera de Osaka, ese dicho es una verdad como un castillo. Con tan sólo 15 años, Yukie Fujimaki pesaba cerca de 110 kilos y actualmente, con 19 abriles recién cumplidos, casi no llega a los 57. Un sarampión tardío, una dieta rica en hierro y 15 minutos diarios de bicicleta estática lograron el milagro. Mirad la risa que le entra cada vez que ve la foto del instituto.



En su primera semana en el mercado nipón, CHORO Q ha entrado directamente al noveno puesto de las listas de ventas.



Aunque la comparación pueda sonar cuando menos curiosa, el mundo de los videojuegos y el de los toros guardan algunas similitudes entre sí. En ambos mundos podemos encontrar siempre a ciertos individuos que opinan que todas las novedades son una simple variación de algo que ya vieron tiempo atrás. Esa visión, tan particular como cuestionable, es un mero intento por restarle valor a lo nuevo y, en la mayoría de las ocasiones, resulta bastante injusto. Todo esto viene al caso para hablar de **CHORO Q**, un espectacular juego de coches para *PlayStation* creado por **Takara** que soportará comparaciones con títulos como MOTOR TOON GP, SEGA RALLY o RIDGE RACER. Con MOTOR TOON GP comparte el diseño caricaturesco y divertido de los vehículos, las melodías festivas y parte de su mecánica de juego. Con respecto a los otros dos títulos, no nos resultará difícil encontrar cierto parecido, de una manera paródica, en algunos de los escenarios más populares de ambos juegos. Pero **CHORO Q** tiene además varios elementos que le convierten en algo realmente especial. Para empezar, nos ofrece la posibilidad de mejorar nuestro vehículo en casi todos los aspectos: potencia del motor, transmisión, dirección, neumáticos, suspensión, indicadores e, incluso, diferentes tipos de claxon. Destacamos, por su curio-



► La variedad de vehículos y la posibilidad de mejorar todos sus componentes convierten a CHORO Q en uno de los juegos más peculiares del género.

CHORO Q







El número de circuitos es toda una incógnita. Surgen y surgen y núnca estarás seguro de haber terminado el juego.

CD ROM

PLAYSTATION

TAKARA

sidad y vistosidad, la opción para cambiar de carrocería (con más de veinte posibilidades) y la de elegir nosotros el color y el diseño. Para realizar cualquiera de estos cambios es necesario que hayamos ganado dinero clasificándonos entre los tres primeros de cada prueba de las siete iniciales. Si conseguimos entrar en el podio de todas las pruebas participaremos en un mundial con nuevos coches y con esos siete circuitos con importantes variaciones en el recorrido. Modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, caminos secretos y otras muchas sorpresas completan la oferta de **CHORO Q**.

DE LUCAR

CARROCERIAS

▲ Al principio son «veintitantas», pero pronto aumentarán.
▼ Si en un solo jugador es la bomba, con dos ya es la locura.

2 JUGADORES

▲ Si ya has preparado tu coche y lo has pintado a tu gusto, sólo te quedará correr como un poseso por los fantásticos circuitos de CHORO Q. Muchos tienen caminos secretos y conocerlos supondrá una importante ventaja.











Aunque no llegó a gozar del mismo grado de popularidad de otras máquinas de **Capcom**, como FINAL FIGHT, DINASTY WARS llamó bastante la atención en los salones recreativos por su estética de dibujo animado y por situar su acción en una época y un lugar tan poco aprovechados como la China medieval y sus guerras feudales. Más tarde, en 1992, esta saga vería una continuación, más cercana al género del *beat´em-up* que su antecesora, que con el nombre de WARRIORS OF FATE sería el equivalente asiático del soberbio KNIGHTS OF THE ROUND. Cuatro años después, **Capcom** ha adaptado esta trepidante recreativa al *hardware* de ***PlayStation***, que no había gozado de un *beat´em-up* decente desde el infumable HOT BLOODED FAMILY. Aunque gráficamente no se puede comparar a otros títulos aparecidos para la máquina de **Sony**, la calidad de WARRIORS OF FATE es irrebatible, tanto por el grado de similitud que guarda con la recreativa original como por su indudable carga adictiva y su jugabilidad 100% *coin-op*. Con secuencias que rozan la



BONUS

LA PRIMERA RONDA CONSISTE EN ZAMPARSE UN POLLO AL CHILINDRÓN. EN LA SEGUNDA HAY QUE ROMPER ESTATUAS.









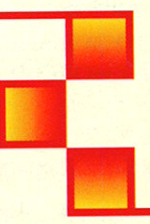
CRUELDAD

EL JUEGO ESTÁ LLENO DE ESCENAS DE GRAN CRUELDAD, COMO EL EXTERMINIO DE LOS CAMPESINOS A MANOS DE VILLANOS.









WARRIORS OF FATE

PlayStation

CD ROM

PLAYSTATION

CAPCOM

crueldad más absoluta y la posibilidad de ejecutar un gran numero de llaves, WARRIORS OF FATE está protagonizado por cinco intrépidos guerreros, con los que es posible montar a caballo, combatir a mano limpia o emprenderla a hachazos en una de las mayores carnicerías que se recuerdan en ***PSX***, y en la que la vida de los civiles vale menos que un pimiento y los cuerpos se hacinan en los campos de batalla. Los últimos rumores confirman que esta sangría épica de señores feudales y bravos guerreros podría aparecer en breve en el mercado yankee de manos de la propia **Capcom**, lo que hace bastante probable un lanzamiento europeo. Con la esperanza puesta en ello sólo nos queda esperar e ir afilando el sable, por que muy pronto rodarán cabezas.

NEMESIS

Bajo las órdenes del antepasado chinesco de Iván de la Peña, los protagonistas de WARRIORS OF FATE darán cuenta del ejército del mandarín Chinin-lao-pelao. En la China del medievo no hay lugar para la piedad ni un seguro médico.

WARRIORS OF FATE hará las delicias de los amantes del beat'em-up en la línea de FINAL FIGHT. Sangre (aunque en este caso algo anaranjada), buenos gráficos y acción no le faltan para ello. Lástima que no permita cuatro jugadores.









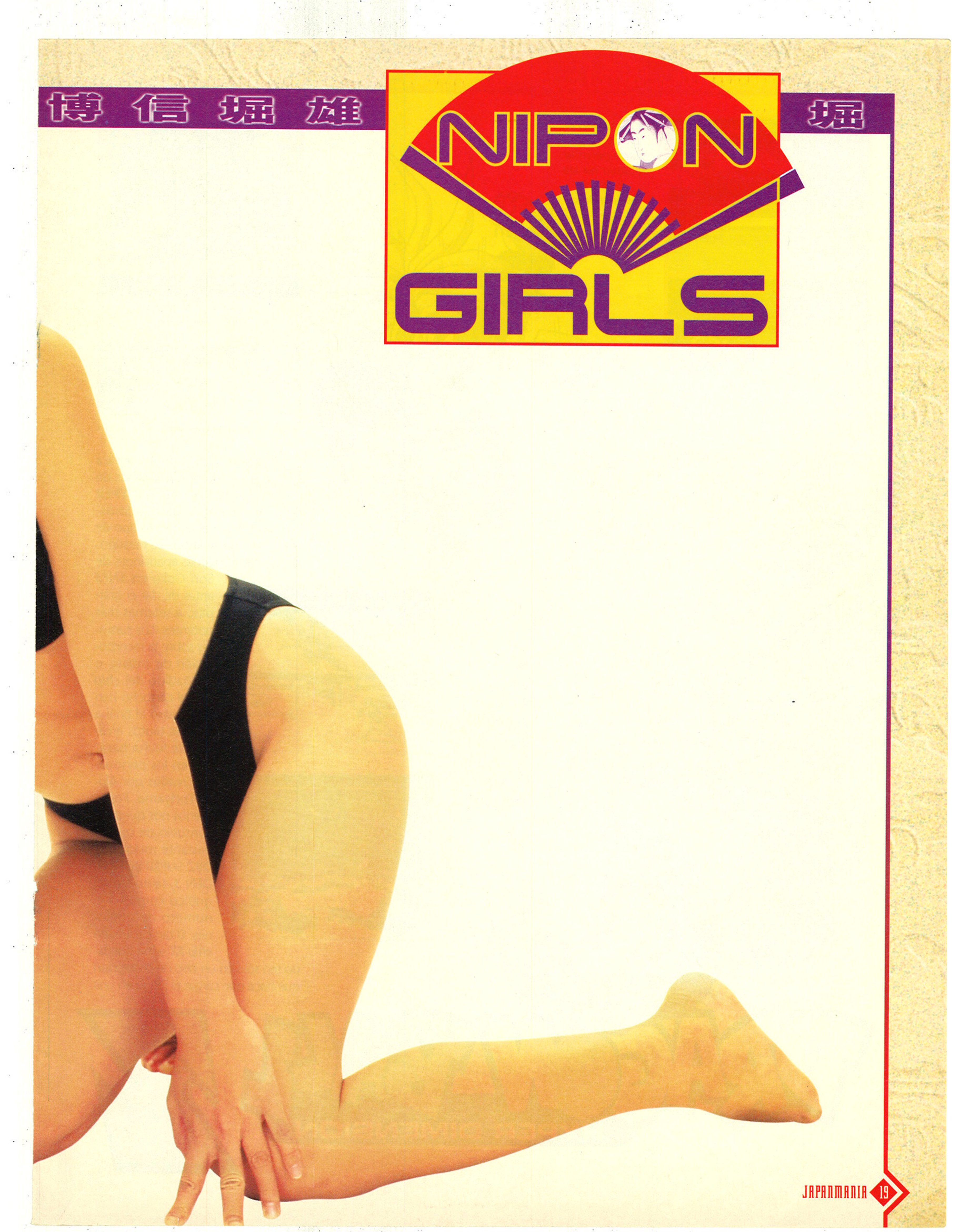


鳥坂田博信堀雄

SATOMI KUSAKABE

"ME ENCANTA LA COMIDA FRANCESA Y LA ITALIANA"

Cuando le dijeron a Satomi que iba a ser la chica que ocupara el poster central de JAPANMANIA, la pobre muchacha casi no pudo contener las lágrimas. Emocionada y sin apenas palabras, prometió visitar la redacción en su próxima visita a Europa. Cuando aterrice en España le enseñaremos los valores y virtudes de la noble paella.


博 信 堀 雄
NIPON
GIRLS
堀



La inclusión de un segundo plano permite escapar de las magias especiales.

Desde que **Bandai** mostrara las primeras imágenes de **DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION** en el pasado **Shoshinkai**, se han cernido todo tipo de conjeturas sobre la que se presupone una de las últimas apariciones de Son Goku en ***SNES*** antes de dar el gran paso a sistemas más potentes. Los rumores sobre la incorporación de *scaling*, o el añadido del ***chip FX2*** al cartucho han dado paso al final a otro de tantos arcades de lucha basados en los personajes creados por **Akira Toriyama**. Por lo menos nos queda el consuelo de que es bastante mejor que DBZ SUPER BUTOUDEN 3, tanto a nivel gráfico como en el numero de opciones. El tan cacareado ***chip FX*** se ha quedado tan sólo en un *chip* de protección que hace que cargar el juego en una

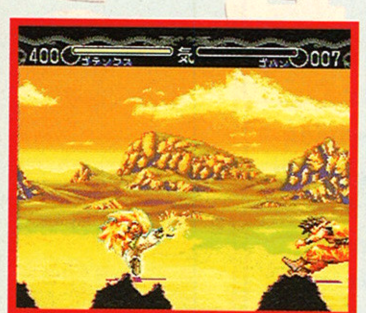
Se ha hecho de rogar como un condenado, pero al fin DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION es toda una realidad. Espectaculares golpes, escenarios inéditos y viejos conocidos se dan cita en un nuevo beat´em-up que hace uso de un chip especial de apoyo que le convierte en la nueva pesadilla del usuario PAL. Mala suerte, amigos.

MANGAZONE

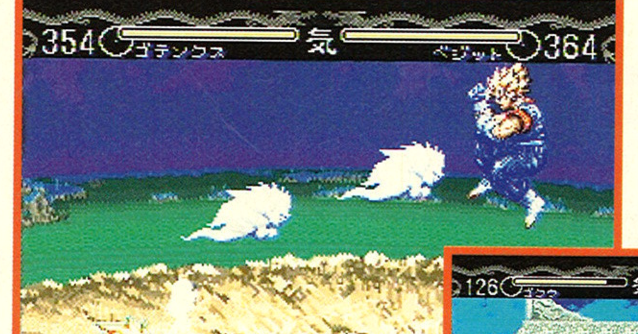


Hyper Dimension Attacks

La principal novedad de la que hace gala esta nueva incursión de Dragon Ball en el universo de los *beat-em ups* es la incorporación unos super golpes de demoledoras consecuencias, los *Hyper Dimension Attacks*. Con ellos es posible enviar al adversario a otros escenarios, como a un auténtico pelele, empotrando sus costillas contra el suelo, o elevandole al cielo de una patada. Tu eliges.



Con los Hyper Dimension Attacks es posible enviar al adversario a otros escenarios.

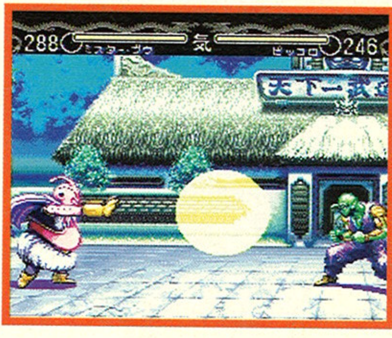


consola PAL se convierta en una tarea casi imposible, a menos que adquieras una Super Famicom (la SNES chinaka) o le pongas un cirio de tamaño familiar a Santa Fenicia, patrona de los importadores de juegos. En cuanto a los esperados combates en 3D, la cosa se ha quedado tan sólo en la posibilidad de ejecutar algunos golpes desde otro plano del escenario, a la usanza FATAL FURY 2. Pero al menos no todo iban a ser desgracias. Tras el descalabro del BUTOUDEN 3, **Bandai** ha tenido a bien incluir un modo historia en el que participan los diez luchadores del juego, entre cuyas filas (además de Son Goku) podemos encontrar viejos conocidos como Piccolo, Freezer o Cell, además de las últimas incorporaciones de la serie, como la fusión de Trunks y Goten (Gotenks), la de Son Goku y Vegeta (Gogeta-Vegetto en la versión japonesa) y los dos Boo. Todos ellos cuentan ahora con un nuevo y demoledor golpe, el *Hyper Dimension Attack*, y una nueva mecánica para ejecutar las magias especiales (como por ejemplo los Kamehame). Estos, junto a los detallados gráficos, componen lo mejor de un juego que aunque no llega a la altura de SUPER BUTOUDEN 2, sí merece un vistazo por parte de los fans de Dragon Ball, y muy especialmente por aquellos que quedaron decepcionados con la tercera parte de la serie.

NEMESIS









Boo haciendo gala de una de sus numerosas llaves especiales.



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

JUNKO MIWA

"DE MAYOR ME GUSTARIA SER ACTRIZ DE TV"

Con 19 años, unas medidas perfectas y 1 metro y 67 cms de altura, a ver quién le niega a esta mocetona de **Nagasaki** la ilusión de trabajar en televisión. Su madre, Mizuko Kottero, ya lo hizo hace algunos años como presentadora y no le fue nada mal. Hasta que llegue su oportunidad, Junko pasea su palmito por los mejores estudios fotográficos de **Japón** y ya tiene su propio club de fans. Por algo se empieza.

RANMA 1/2 • DEVIL HUNTER YOKKO • SUKEBE • GUIA DE EPISODIOS DRAGON BALL

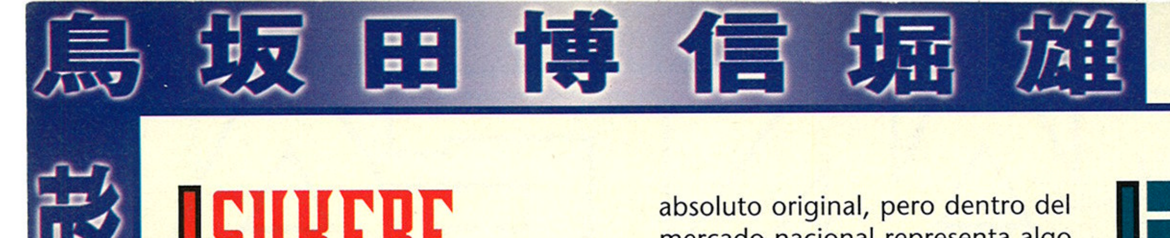
SUPER MANGA

AKIRA TORIYAMA

坂田博信掘雄







SUKEBE

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No es ningún secreto para nadie que el manga es un producto de éxito, y que su vertiente erótica está mereciendo una gran atención por parte del público resulta todavía más evidente. A nadie debe extrañarle, en consecuencia, que los chicos de **Camaleón Ediciones** hayan decidido arriesgarse de nuevo y probar con un manga *made in Spain* plagado de escenas provocativas. El experimento ha recibido el nombre de **SUKEBE** (que significa pervertido en japonés) y se acoge a la tradición japonesa de presentar desenfrenadas parodias eróticas de manga y anime.

Efectivamente, en **Japón** es muy habitual encontrarse con cientos de fanzines (de una calidad media-alta) que ofrecen historias alternativas -y eróticas, en su gran mayoría- de las series de más éxito como SAINT SEIYA, DRAGON BALL, STREET FIGHTER o SLAM DUNK. Ahora, en **SUKEBE**, podemos encontrar nuevas visiones con alguna que otra ventaja: son parodias de series de rabiosa actualidad y las podemos entender... ¡están en castellano!

La idea no es en absoluto original, pero dentro del mercado nacional representa algo nuevo, un soplo de frescura. Global y objetivamente podemos decir que el resultado final es correcto, con el único inconveniente de mezclar buenos trabajos con otros bastante desafortunados. En los dos números que hemos podido ver destacan las parodias de SHADOW LADY y DRAGON BALL (esta última dibujada por **Nacho Fernández**, de **Hi no Tori**, el estudio responsable de la parte gráfica de nuestra serie de *Trading cards*), en oposición a las muy mediocres versiones de RIOT y SAILOR MOON. Aunque, todo es cuestión de gustos.

GERMAN MADERO

RANMA 1/2





Esta producción de la prestigiosa **Pony Canyon**, que data de 1991 y acaba de ser puesta a la venta en nuestro país por **Anime Vídeo**, es una divertida comedia de enredo que narra la historia de un malentendido causado por el viejo Happosai. Hace mucho tiempo, Happosai robó en China una parte del pergamino del palacio de Kirin y se lo regaló a la bisabuela de la joven Lychee, asegurándole que el poseedor de este objeto -y su linaje- tendrían garantizadas felicidad eterna y buena fortuna. Pero tres generaciones después las cosas se tuercen, por lo que Lychee se ve obligada a viajar a Japón para pedirle explicaciones al viejo Happosai. Y no es la única que persigue al anciano: el rey Kirin está intentando recuperar su parte del pergamino.

¿Y Ranma? Pues se las tendrá que ingeniar, junto a sus compañeros de siempre -Shampoo, Ryoga, Mouse y demás fauna-, para rescatar a su prometida Akane, que ha sido rap-





tada por Kirin. **RANMA 1/2**, cuya coletilla original es CHUGOKU NEKORON DAIKESSEN! OKITE YABURI NO GEKITO!!, ha sido dirigido y escrito por **Shuji Iuchi**. El diseño de personajes, magnífico, es de **Atsuko Nakayima**. La canción de los títulos de crédito finales, «It´s Love», una de las mejores composiciones que se han escrito para anime, la interpreta el grupo japonés **Rabbit**.

VALORACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CARLOS OCHOA



DEVIL HUNTER YOHKO

VALORACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Con este nuevo título de anime, **Manga Vídeo** da a conocer una de las series «de culto» de los años noventa. En su país de origen, la epopeya sobre la cazadora de espíritus Yohko Mano consta de un total de seis OVA's. En España, por el momento, tenemos que conformarnos con un tímido desembarco formado por los dos primeros títulos de la colección, ambos producidos por la prestigiosa compañía **Toho** entre 1990 y 1992. El equipo que se encargó de su realización contó con profesionales de calidad contrastada como **Masao Maruyama** y **Juzo**





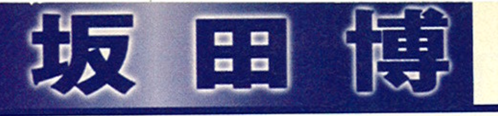




Mutsuki -encargándose del guión-, **Takeshi Miyao** -diseño de personajes-, **Hiroya Watanabe** -música- y la dirección del incombustible **Tetsuro Aoki**. En el primer volumen, Yohko, una chica normal y corriente, ignora que pertenece a la centésimo octava generación de una familia dedicada a luchar contra las fuerzas del mal. Todo cambiará tras una noche en que los malvados demonios de ultratumba tratan de reencarnar a su reina en el cuerpo de una amiga de Yohko... a la que sólo ella puede salvar. El segundo OVA nos muestra a nuestra heroína favorita bajo el ataque constante de los espíritus corruptos. Recomendamos muy especialmente este magnífico OVA. Destaca entre la mayoría por su notable animación y la frescura de su argumento, que presenta una interesante variación del tema de las llamadas «magical girls».

SEBASTIAN MORENO







MÖBIUS KLEIN

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La edición del **MÖBIUS KLEIN** de **Kia Asamiya** es una de las mejores apuestas de la campaña de lanzamientos del SALON DEL COMIC DE BARCELONA, ya que junto a su notable grafismo cabe destacar que el guión recupera la línea argumental de una serie ya publicada por **Norma Editorial**. Por supuesto, nos estamos refiriendo a SILENT MÖBIUS. Obra posterior a esta última, **MÖBIUS KLEIN**, aparecida en el número de Abril de 1993 de la revista COMIC GAO, nos sumerge de nuevo en un futuro apasionante y febril. La intención de **Asamiya** es aportar datos sobre el misterioso pasado de la familia Liqueur, explicando al mismo tiempo cómo pudieron llegar a La Tierra las malvadas entidades del planeta Némesis. Esta primera entrega, numerada originalmente como *Side Zero*, transcurre en el año 1999. La Tierra, en un intento de mejorar la situación, ha constituido una comisión de paz formada por científicos y místicos. Entre sus integrantes, están el poderoso mago Gigelf Liqueur -que se enamorará de la reportera de TV Fuyuka, quien más tarde dará a luz a Katsumi- y al padre de Nami Yamigumo. Sin embargo, llevar a cabo el plan establecido no será cosa fácil con los oscuros agentes del planeta Némesis rondando...

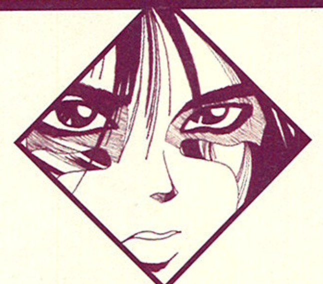


Todo esto, y algunas sorpresas más, en un primer número lleno de acción e intriga, sazonado con un dibujo impresionante que convertirá a **MÖBIUS KLEIN** en un título imprescindible para los seguidores de SILENT MÖBIUS y DARK ANGEL.

SEBASTIAN MORENO

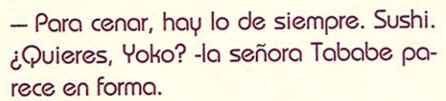






JUEGOS DE ADIVINACION

por IKUE KORIYAMA



— Para cenar, hay lo de siempre. Sushi. ¿Quieres, Yoko? -la señora Tababe parece en forma.

— No, gracias. Cenaré en casa.

— Venga, chica... puedo prepararte otra cosa. Galletas y té, por ejemplo.

El último té que tomé en casa de Noriko fue como una lavativa.

— ¿Cómo? ¿Qué dices?

— Vale.

La señora Tatabe se quita unos alfileres negros que lleva clavados en la barbilla y los guarda en una pequeña caja de marfil. Es muy guapa, para tener 40 años e ir peinada a la manera occidental. Y luego está la bata, que es de seda negra; y la ropa interior, muy roja. Vaya, vaya.

— No tengo mucho dinero, pero el regalo que voy a hacerte vale millones -dice mientras agarra con fuerza una caja negra y dorada.

— ¡El oráculo!

Entramos en una salita y Noriko apaga la tele. Me siento en el único lugar donde no hay ropa o libros: el suelo. Desde donde estoy, puedo ver el polvo que hay acumulado debajo de la cama.

Huele a camerino. Al fin y al cabo, la señora Tatabe fue actriz. Algo conservará de los viejos tiempos, aunque sólo sea el talco. Y las fotos, por supuesto.

— Noriko, sirve el té -le ordena a Noriko. Ja, tiene que hacerlo le guste o no. Yo soy la invitada.

Cuando aparto los ojos de la taza, la señora Tatabe balbucea unas extrañas palabras extrañas. Me siento aturdida. Y transportada, pero no sé a qué lugar.

Las tijeras. Ris, ras, ris, ras, ris, ras...

Permanezco callada.

Las tijeras... se mueven solas, cortan papel a velocidad de vértido. La señora Tatabe me mira. Está triste.

— Parece que, últimamente, los espíritus malignos han estado deambulando por el barrio. Quizá sea cosa tuya, Yoko. Quieres hacernos creer a todos que eres buena y aburrida, cuando en realidad... en realidad... verás, la inteligencia no está reñida con los malos instintos. Hay algo que escondes y no sabes ni lo que es. ¿Te gustaría verlo?

— Sí. Eh... se lo agradecería.

La señora Tababe coge un pedazo de seda negra, lo pone encima de la mesa y me obliga a mirarlo fijamente.

Mirarlo...

Veo a una mujer rubia que lleva el pelo corto y echado hacia atrás. Tiene miedo, aunque no comprendo por qué. Y es mayor que yo.

También es preciosa, aunque le saca la lengua constantemente a los que pasan por una calle que jamás he visto antes.

Me mareo...

Ya no veo nada.

Sólo la seda negra, la seda negra...

博信堀雄鳥坂田 坂田



鳥坂田博信堀雄

MAYUMI HAYASHI

"MARIO Y SONIC SIEMPRE SERAN MIS MEJORES AMIGOS"

Cuatro hermanos locos por los videojuegos y enfrentados entre si por sus consolas (**Sega** y **Nintendo**), le dieron a Mayumi la oportunidad de jugar con los mejores títulos de ambas consolas. Cuando le preguntamos cuál de ellas era su preferida, la muy ladina se escapó por la tangente y contestó que las dos por igual. Si no consigue triunfar como modelo siempre le quedará la carrera diplomática.





GUIA DE EPISODIOS



CAPITULO 70 — LOS CINCO GUERREROS

FECHA DE EMISION 15/7/87

TITULO ORIGINAL: **TOTSUKEGI! WARERA 5 NINNO SENSHI**

Extraído de las páginas 34 a 47 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 6



CAPITULO 71 — BATALLA MORTAL Y SANGRIENTA

FECHA DE EMISION 22/7/87

TITULO ORIGINAL: **KESSHINO DAIRYUKETSU SEN**

Extraído de las páginas 48 a 70 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 7



CAPITULO 72 — LA BATALLA DEL RETRETE DEL DIABLO

FECHA DE EMISION 29/7/87

TITULO ORIGINAL: **GOKUH KENZAN! AKUMA NO BENJO**

Extraído de las páginas 71 a 91 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 6



CAPITULO 73 — EL RAYO MORTAL DEL DIABLO

FECHA DE EMISION 5/8/87

TITULO ORIGINAL: **HISSATSU AKUMAITO KOSEN TOWA!**

Extraído de las páginas 92 a 110 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 6



CAPITULO 74 — EL MISTERIOSO QUINTO ADVERSARIO

FECHA DE EMISION 12/8/87

TITULO ORIGINAL: **NAZO NO 5 NINMENO OTOKO**

Extraído de las páginas 111 a 133 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 8



CAPITULO 75 — EL CHOQUE

FECHA DE EMISION 19/8/87

TITULO ORIGINAL: **GEKITOTSU! KYOTEKI DOSHI**

Extraído de las páginas 134 a 159 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 8



CAPITULO 76 — ¿QUIEN SE ESCONDE TRAS LA MASCARA?

FECHA DE EMISION 26/8/87

TITULO ORIGINAL: **KAMEN OTOKO NO SHOTAI WAI!?**

Extraído de las páginas 160 a 177 del tomo 9 de Dragon Ball.

VALORACION: 8



CAPITULO 77 — EL GRAN PLAN DE PILAF

FECHA DE EMISION 2/9/87

TITULO ORIGINAL: **PILAF NO DAISAKUSAN**

Extraído de las páginas 8 a 36 del tomo 10 de Dragon Ball.

VALORACION: 7



CAPITULO 78 — DE NUEVO, SHENRON

FECHA DE EMISION 9/9/87

TITULO ORIGINAL: **SHENRON FUTATABI**

Extraído de las páginas 37 a 66 del tomo 10 de Dragon Ball.

VALORACION: 7


SUPER
MANGA
COLECCIONABLE
DRAGON BALL


FECHA DE EMISION
16/9/87
CAPITULO 79
LOS TERRIBLES BANDIDOS
TITULO ORIGINAL:
KINKAKU GINKAKU NO HITOKUI HYOTAN
Episodio especialmente escrito para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5)


FECHA DE EMISION
23/9/87
CAPITULO 80
GOKUH VS. TENRYU
TITULO ORIGINAL:
IZA GOZENSHIAI! GOKUH VS. TENRYU
Episodio especialmente escrito para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5)


FECHA DE EMISION
30/9/87
CAPITULO 81
GOKUH ENCUENTRA AL MAKAI
TITULO ORIGINAL:
GOKUH MAKAI E YUKU
Episodio especialmente escrito para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)


FECHA DE EMISION
7/10/87
CAPITULO 82
INOSHIKACHE, EL LADRON
TITULO ORIGINAL:
ABARE KAIJU INOSHIKACHE
Episodio especialmente escrito para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)


FECHA DE EMISION
14/10/87
CAPITULO 83
EMPIEZA EL TENKAICHI BUDOKAI
TITULO ORIGINAL:
ISOGE GOKUH! TENKAICHI BUDOKAI
Episodio especialmente escrito para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6)


FECHA DE EMISION
21/10/87
CAPITULO 84
EN EL TORNEO DE ARTES MARCIALES
TITULO ORIGINAL:
MEZASE BUDO TENKAICHI!!
Extraído de las páginas 67 a 81 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7)


FECHA DE EMISION
28/10/87
CAPITULO 85
LAS ELIMINATORIAS
TITULO ORIGINAL:
KACHINOKORUZO!! YOSEN SURVIVAL
Extraído de las páginas 82 a 95 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8)


FECHA DE EMISION
4/11/87
CAPITULO 86
¡A POR LA VICTORIA!
TITULO ORIGINAL:
KETTEI! 8 NINNO YUJATACHI
Extraído de las páginas 96 a 111 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7)


FECHA DE EMISION
11/11/87
CAPITULO 87
YAMCHA VS. TEN SHIN HAN
TITULO ORIGINAL:
TAIKETSU! TAMCHA VS. TEN SHIN HAN
Extraído de las páginas 112 a 133 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7)

鳥坂田博信堀雄







AKIRA TORIY

Akira Toriyama nació en la prefectura de Aichi, cerca de Nagoya, en Abril de 1955. Por lo visto, desde su más tierna infancia empezó con lo de dibujar, a pesar de que a sus padres no les hacía demasiada gracia. Ellos preferían que su hijito se dedicase a cosas más «serias», por lo que en el año 1974 entró a formar parte del alumnado de la Escuela Superior de la prefectura industrial. Se especializó en diseño publicitario, pero en lugar de dedicarse de lleno a su trabajo, **Toriyama** empleaba cada vez más tiempo en realizar dibujitos en las esquinas de los papeles y realizar historias cortas para su propio disfrute. Un año más tarde, abando-

MONIGO



YAMA



nó este trabajo para lanzarse a la aventura del manga.

El bueno de **Tori** pasó unos cuantos meses llamando a las puertas de las editoriales para mostrar su obra. Un buen día, tanto esfuerzo dio resultado y empezó a publicar en el SHONEN JUMP semanal. Su primer trabajo se llamó WONDER ISLAND. Tras el debut, se sucedieron historias cortas, como la segunda parte de su presentación en sociedad, TOMATO o TODAY'S HIGHLIGHT ISLAND. Fue gracias al éxito de estas historietas experimentales por lo que **Toriyama** tuvo la posibilidad de realizar su primera serie.

En 1980, en el número 5/6 del SHONEN JUMP semanal, apareció el primer capítulo de la que sería una de sus obras capitales: DR. SLUMP & ARALECHAN. Las aventuras de Senbei y compañía tuvieron un éxito arrollador, que motivó una adaptación animada de 243 episodios (emitida en nuestro país bajo el nombre de DR. SLUMP). La andadura del manga original acabó en 1985, cuando la fama y el prestigio de **Toriyama** eran comparables a los de una estrella de rock.

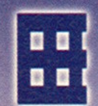
Tras la finalización de DR. SLUMP, se dieron los primeros toques a la obra que iba a convertirse en su catapulta para la fama mundial. En principio, iba a tratarse de una historia sencilla, a la que no se había pensado dar mucha trascendencia. Su título: DRAGON BALL.

Como era un trabajo relajado, **Toriyama** iba dibujando al mismo tiempo historietas cortas. Así vieron la luz PINK & BLUE, CHOBIT y una especie de historia-borrador paralela a DB llamada DRAGON BOY. Sin embargo, fueron las aventuras del pequeño Son Gokuh y sus amigos las destinadas a pasar a la posteridad. En estos momentos, once años después de la publicación de la primera historia, DB sigue siendo una de las series con mayor número de ventas en Japón. Su frescura y originalidad la han hecho única.. pero **Toriyama** es un autor muy proclive al cansancio y al agotamiento. De ahí que intentase en diversas ocasiones acabar con sus obligaciones gokuhnianas, tropezando siempre con la insistencia de los editores. Hasta que lo ha logrado.

Efectivamente, de DRAGON BALL GT (GRAND TOURING), serie en antena actualmente en Japón, se ocupan otros artistas. **Toriyama**, por su parte, está coordinando los nuevos episodios del DR. SLUMP en la revista V-JUMP y anda volcado en el diseño de personajes y carátulas para videojuegos. De su mente han surgido, por ejemplo, las caracterizaciones de los héroes de la famosa saga DRAGON QUEST y del juego de rol CHRONO TRIGGER, todo un fenómeno de ventas mundial para la consola ***Super Nintendo***.

Sin embargo, a pesar de estos éxitos, **Toriyama**, desde la realización

tes RENTABLES







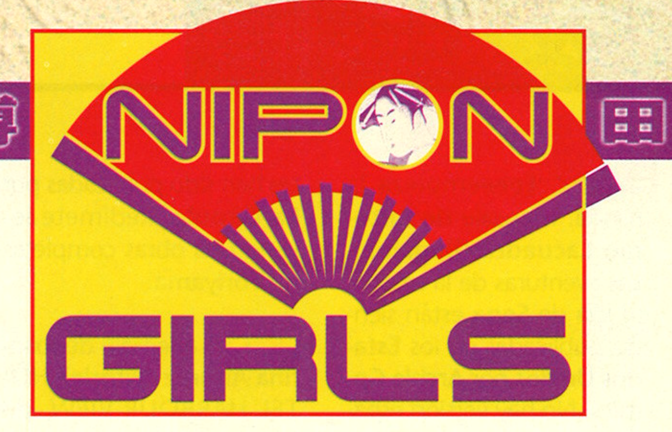
de la serie DRAGON BALL, no ha sido capaz de crear una gran saga de repercusión comparable. La prueba es que trabajos como CASHMAN, SAVING SOLDIER o DUB & PETER tuvieron que desaparecer a resultas de su fracaso comercial.
En cuanto a su vida privada, el autor de DR. SLUMP está casado, tiene dos preciosos niños y es propietario de una casita custodiada por un cordón de seguridad más propio de un Presidente que de un dibujante. Además, sus editores de Shueisha no le permiten viajar en avión ni salir del país (está estipulado en su contrato), por lo que no le queda más remedio que dedicarse a dibujar. Entre sus aficiones se cuenta el maquetismo de coches y vehículos mecánicos en general, algo que no sorprenderá a los que tengan por costumbre escudriñar sus historietas. Sólo me resta decir que, tras muchos años trabajando sobre este autor como periodista especializada, siento que **Toriyama** es alguien más de mi familia, un personaje entrañable. Supongo que a vosotros, en menor medida, os sucede lo mismo. Una pregunta queda en el aire: ¿Es **Toriyama** el sucesor del maravilloso **Osamu Tezuka**? Quien sabe...

NURIA TEULER

DRAGON BALL GT

Cuando en el número 25 del año pasado del SHONEN JUMP semanal se publicaba el último episodio del manga de DRAGON BALL y Akira Toriyama anunciaba el final definitivo de la serie, muchos *otakus* no daban crédito a lo que leían. Las razones del cierre no se encuentran en una presunta falta de ventas o en un posible cansancio de los lectores, más bien todo lo contrario: el autor atribuyó el abandono de la serie al aburrimiento que le producía dibujar la misma historia durante 10 años.
Sin embargo, pocos meses después surgió la noticia: pese a no contar con la inestimable colaboración del maestro Toriyama, ¡DRAGON BALL iba a continuar como serie de televisión!
Los guionistas lo tuvieron claro desde el principio: la continua superación de poderes -algo muy habitual en DBZ- había quedado muy desfasada. Para evitar esta repetitiva fórmula y retomar el espíritu aventurero del principio, se optó por empezar de cero. ¿Cómo? Echemos la vista atrás...
En el último torneo hizo acto de presencia un nuevo personaje: el misterioso niño Oob. Este pequeño luchador era en realidad la reencarnación del malvado demonio Boo. Sólo Gokuh se dio cuenta de ello, por lo que decidió abandonar el torneo de artes marciales para entrenarle. De esta manera le llevaría por el camino del bien... y, de paso, le facilitaría a Toriyama un nuevo interrogante, más que un final coherente.
En la primera secuencia de DRAGON BALL GT, vemos a Gokuh despidiéndose de Oob tras haber completado su entrenamiento. En los dos primeros episodios vamos sabiendo qué ha sido del resto de personajes: Mr. Satán lidera una escuela de artes marciales, su nieta -Pan- se ha convertido en una experta luchadora, Gohan -que ejerce de médico- y Videl son un matrimonio bien avenido, Trunks preside la súper corporación Capsule -una de las empresas más importantes del planeta- y Bulma y Vegeta se han retirado completamente de la vida activa. Los tiempos de aventuras han pasado y ya nadie piensa en las bolas de dragón... nadie excepto el ridículo «amo del mundo» conocido como Pilaf. Débil y bastante envejecido, Pilaf quiere pedirle volver a ser joven al dragón Shenron. Las bolas se encuentran en el Palacio de Dios, y justo cuando va a pedir el deseo, Gokuh vuelve a encontrarse en su camino. Harto de que este mono del espacio fastidie una y otra vez sus planes, Pilaf le maldice y grita, despreocupadamente, que desearía que Gokuh volviera a ser pequeño para ver reducidos sus poderes. Shenron interpreta esto como un deseo expreso y lo cumple... rejuveneciendo al bueno de Gokuh al instante.
Aquí empieza de verdad DRAGON BALL GT, porque Kaioh sama revela actó seguido que las bolas de dragón se encuentran esparcidas por todo el universo. En su nueva odisea, Gokuh tendrá como aliados a Trunks y Son Goten.. Pero minutos antes de partir, ocurre un accidente que añade a Pan al grupo, dejando en la Tierra a Goten.





鳥坂田博信堀雄

KEIKO SHINOHARA

"NUNCA JAMAS VOLVERE A IR A BENIDORM"

Keiko no tiene una buena imagen nuestra. La señorita Shinohara, nos cuenta su portero, tras un duro año de trabajo decidió tomarse unas vacaciones de absoluto relax alquilando un apartamentito, en pleno Agosto, en las solitarias playas de Benidorm. Como podréis imaginar, Keiko comprobó en sus propias carnes que el exceso de población y el pulpo fresco no son unos productos exclusivos del Japón.








SUPER MANGA

EL CONTESTADOR

PIIIP Eeeeempieza la ronda. Mensaje de **Antonio Lacuadra** (**Badajoz**). Las aventuras de la mascota lela de **Sega** están siendo publicadas en los **Estados Unidos** por **Archie Comics**. No hay versión española planeada, especialmente tras el batacazo de nuestro grupo ídem con las novelitas que un servidor tradujo. Y SECRET OF EVERMORE es una gozada, sí. Me gusta tanto que estoy pensando en cambiarme por el cartuchito de marras. Verás cómo arraso entre las aficionadas al rol. Por cierto... ¿dónde estáis? ¡Escribidme!

PIIIP Mensaje de **Gilberto** (qué nombre, señor, qué nombre) **Garrigues** (**Sevilla**). El primer manga realizado por manitas japonesas en exclusiva para una editorial española no fue el GON de **Tanaka**. ¡Fue MIYUKI MATA, de **Takayama**, imbécil! Eso sí: ambas obritas han sido publicadas por **La Cúpula**. Redímete leyendo las obras completas de **Toriyama**.

PIIIP Mensaje de **Josefina Álvarez** (**Vitoria**). HOTEL HARBOUR VIEW, de **Natsuo Sekikawa** y **Jiroh Taniguchi**, me parece una pequeña obra maestra. Cariñín, si no te gusta, que te zurzan. O mejor: cómprate EL JUEVES. Seguro que te encanta. ¡Ah! Quédate en **Vitoria**. Detesto las visitas.

PIIIP Mensaje de... no puedo creerlo... ¡OTRO! **Gilberto Coll** (**Tarragona**). Lo siento: **SUPER MANGA** no será nunca SUPER MARVEL. Prueba con la competencia, que lleva siglos intentando publicar algo así. ¿Cartearnos? Pero bueno... ¿cartearnos? ¡Ni hablar!

PIIIP Mensaje de **Aarón Villegas** (**Navarra**). Tienes toda la razón: **SUPER MANGA** ha hecho que **SUPER JUEGOS** sea la mejor revista del mercado. La mejor, en general. Porque, entre las de videojuegos, ya lo era. Por MAKAKO no te preocupes: falta poco para verle corneando los quioscos.

SUPERMANGA
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Viky Sobrín** (Avda. del Castillo 199, 3º-A. 24400 **Ponferrada**). Quiere cartearse con *otakus* sensibles y que le explique por qué hay tan pocas cosas disponibles de RANMA 1/2 en castellano. Siento decirte, compañera, que **Rumiko Takahashi** no vende tanto como muchos piensan, así que la situación no parece que vaya a cambiar. Tendrás que recurrir al material de importación y estar atenta a las sorpresas que prepara **Anime Vídeo**.

PIIIP Mensaje de **María Abellán** (**Córdoba**). Adora los tebeos de **Camaleón**. Pues qué bien... aunque si quieres que te sea sincero, ZEON no me mola. El resto, sí. ¡Ah, nos queda lo de «la librería que venda por correo cosas que lleguen»! Llama a CONTINUARÁ, 93-310.43.52.

PIIIP Mensaje de **Olga Lozano** (**Bilbao**). Sus amigas leen las aventuras de **Yoko Irazaki** con fruición. ¡Hala, y yo que me alegro! ¿Para cuándo una adaptación en historieta? ¡No corras tanto, que te la pegas!

OTAKUCURIOSIDADES



El perro-mascota de Akira Toriyama falleció recientemente. Ahora, ha adoptado otro. Se llama Toma, es un Welsh Corgi Pembroke y parece haber logrado animar al pobre Tori, que anda hoy por hoy muy alicaído.

Al concluir la serie DRAGON BALL, el semanario SHONEN JUMP sufrió un bajón de ventas de más de un millón de ejemplares. Para que podáis calcular la cuantía de las perdidas, ahí va el dato: cada ejemplar ronda los 300 yenes -al cambio, unas 350 ptas-.

La Tokyo Tower, que se encuentra en el centro de Tokio y es una réplica -a escala- de la famosa Tour Eiffel, es todo un símbolo para los aficionados... ¡sale cada dos por tres en todo tipo de mangas! El récord de apariciones lo ostentan TOKYO BABYLON, del estudio Clamp, y SAILOR MOON, de Naoko Takeuchi.

Masakazu Katsura está por la misma labor que Toma. Su contribución a la causa «hay que salvar a Toriyama», son dos dibujos de DRAGON BALL dedicados al autor más famoso del planeta. Podéis verlos en el último volumen de la colección DAIZENSHU.

La palabra «otaku», con la que aquí denominamos a los locos por el manga y el anime (o sea, todos nosotros), está comenzando a caer en desuso. Los japoneses emplean, cada vez con mayor frecuencia, el término «otaky». El cambio se debe a la influencia de occidente y a la reciente «estandarización» de «treky» en detrimento de «trekkie» (al menos, en Japón). ¡Sorpresa, sorpresa! Un mangaka no es un mangaka. Nos explicamos: los mangakas son los ayudantes de los autores, los que hacen el trabajo duro -los machacas, vamos-. Aclarado queda. Y a quien vuelva a caer en el error, una colleja.



博 田博信 坂田



"LAS MODELOS NO SOMOS TAN TONTAS COMO DICEN"

Con tres carreras, dos Master y al menos cuatro cursillos C.E.A.C., Akemi Ueno está dispuesta a demostrar, científicamente, que las modelos no son menos inteligentes que cualquier otra mujer. Para financiar tan costosa investigación, ha pedido todo tipo de ayudas pero de momento sólo cuenta con sus ingresos como modelo. Si todo va bien, dentro de unos 17 años se podrán iniciar las primeras pruebas.